

Mullewapp

Das große Kinoabenteuer
der Freunde



FILMHEFT



VORWORT

Alles ist wie im richtigen Leben: Eine Maus, die den großen Auftritt sucht. Ein Hahn, der um seinen Stand als Obergockel bangen muss. Ein herzengutes Schwein, das stark ist und sein altes Fahrrad liebt. Diese drei unterschiedlichen Charaktere treffen in der kleinen Idylle Mullewapp aufeinander. Besser gesagt, der vermeintlichen Idylle, denn kaum hat die Geschichte begonnen, geschieht schon ein Unheil. Und kaum haben sich die drei kennengelernt, stellt das Schicksal sie vor eine große Aufgabe, die sie nur gemeinsam bewältigen können. Genau dadurch werden Johnny Mauser, Franz von Hahn und der dicke Waldemar die besten Freunde der Welt.



... Und Abflug: Drei Heldenanwärter arbeiten am Karrieresprung



Morgenstund' hat ... Stimmenschwund: Franz von Hahn tritt seinen Dienst an

MULLEWAPP – DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE verbindet „Trickfilm“ - typischen Witz mit der erzählerischen Spannung einer ausgewachsenen Abenteuergeschichte. Was so lustig animiert mit reichlich Slapstick daherkommt, hat es pädagogisch in sich. Das Leben enthält auch Enttäuschungen. Neid, Angeberei und Schrullen aller Art müssen glattgebügelt werden, bis das Zusammenleben klappt und die Freundschaft den Sieg davonträgt. Verständnis braucht Zeit zum Reifen, einander zu helfen ist lebenswichtig, Selbstvertrauen und Mut müssen sich bewähren.

Unser Heft möchte dazu anregen, all diese kleinen Schätze spielerisch zu heben – im Film wie in der richtigen kleinen Gemeinschaft. Wir wünschen Ihnen und allen Kindern viel Spaß beim großen Kinoabenteuer der Freunde!

Ihre
Vera Conrad mit den Autoren Regine Wenger und Ulrich Steller

IMPRESSUM

HERAUSGEBER: Vera Conrad, Schmellerstraße 26, 80337 München
VERANTWORTLICH: Vera Conrad, vera.conrad@t-online.de
PRAKTISCHE ÜBUNGEN: Regine Wenger, reg.wenger@gmx.de
TEXTE ZUM FILM: Dr. Ulrich Steller, www.textstrategie.de
GRAFIK/DRUCK: Torpedo Leipzig
VERTRIEB: education GmbH, sabine.heinroth@education-gmbh.de

Alle Materialien in diesem Heft dürfen für den Unterricht vervielfältigt werden.

Gedruckte Filmhefte können Sie vom 02. Juni bis 15. September 2009 bei der education GmbH (mullewapp@education-gmbh.de) bestellen; bitte benutzen Sie das Bestellformular auf Seite 27. Die Hefte werden verschickt, solange der Vorrat reicht. Die elektronische Fassung (pdf) dieses Heftes steht unter www.mullewapp.kinowelt.de zum Herunterladen bereit.

INHALTSVERZEICHNIS

Handlungsbogen und Thematik.....	Seite 4
Das Wort zum Autor: Helme Heine.....	Seite 8
Von der Freundschaft und weiteren wichtigen Dingen.....	Seite 9
Ein paar filmische Beobachtungen.....	Seite 12
Wer ist Wer in Mullewapp	Seite 14
Praktische Übungen - Den Kinobesuch vorbereiten.....	Seite 16
Praktische Übungen - Den Kinobesuch nachbereiten.....	Seite 22
Zum Schmökern, Nachlesen und Entdecken.....	Seite 26
Bestellformular.....	Seite 27

STAB (AUSZUG)

Regie	Tony Loeser, Jesper Møller
Autoren	Buchvorlage von Gisela von Radowitz und Helme Heine
Drehbuch	Bettine von Borries und Achim von Borries
Produzenten	Tony Loeser (MotionWorks), Malika Brahmi (2d3D), Stefania Raimondi (Enanimation)
Musik	Andreas Hoge
Schnitt	Oscar Loeser

SPRECHER (AUSZUG)

Johnny Mauser	Benno Fürmann
Franz von Hahn	Christoph Maria Herbst
Waldemar	Joachim Król
Marilyn	Katarina Witt
Tante Milli	Hildegard Krekel
Maitre Wolf	Volker Wolf
Fuchs	René Heinersdorff

DIE FILMBEWERTUNGSSTELLE WIESBADEN (FBW)

ist eine Einrichtung der Länder und ist die älteste deutsche Filmförderungsinstitution. Eine Prädikatisierung ist Ehre und Auszeichnung für die Filmemacher und ein Gütesiegel für die Qualität des Filmes. Die Auszeichnung „Besonders Wertvoll“ ist die höchste zu vergebende Auszeichnung der Filmbewertungsstelle.



Gutachten der Filmbewertungsstelle (FBW) zu dem Film:
MULLEWAPP - DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE

„Die FBW-Jury hat dem Film einstimmig das Prädikat besonders wertvoll erteilt. Bei diesem Animationsfilm stimmt einfach alles: Flott, aber ohne Hektik und überbordende Action, nehmen wir teil am fröhlichen Leben der Freunde von Mullewapp und am Besuch ihres Überraschungsgastes Johnny Mauser.

Das ist zauberhaft animiert, mit wunderschönen Charakteren ausgestattet und ebenso prächtigem Hintergrund-Design. Alle Protagonisten – mit sehr menschlichen Zügen! – sind wahrhaft kleine Helden im Kampf gegen den bösen Wolf. Herrliche Gags, teilweise mit vernünftigem Slapstick, bereichern das Geschehen. Die zauberhafte musikalische Begleitung mit einem „Ohrwurm“-Song, der zum Mitsingen einlädt, passt sich gelungen dem liebevollen Spiel an.

Ganz im Sinne des weltweit erfolgreichen Kinderbuchs „Freunde“ von Helme Heine geht es in diesem piffigen und farbenfrohen Abenteuer um Werte wie Freundschaft, Vertrauen und Toleranz.

Ein Film, der nicht nur für die ganz kleinen Kinobesucher zu empfehlen ist, sondern an dem auch begleitende Erwachsene ihre helle Freude haben dürften.“

HANDLUNGSBOGEN UND THEMATIK

Die Geschichte, die der Film erzählt, baut auf den Bilderbüchern von Helme Heine auf. MULLEWAPP – DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE übernimmt Charaktere, Stil und Stimmung der Bücher. Der Animationsfilm entwickelt jedoch eine neue Erzählhandlung, die gewissermaßen vor Beginn der Bücher spielt: zu einer Zeit, als die Freunde sich kennenlernen und zusammenfinden.

Das Mullewapp-Lied

Ein guter Freund

Ein guter Freund – und jeder Tag wird schön.
Ein guter Freund wird immer mit dir geh'n.
Und wenn es kracht, Schweinebacke!
Und zischt, Hühnerkacke!
Ein guter Freund wird immer zu dir steh'n.

Ein guter Freund, der lässt dich nicht im Stich,
Ein guter Freund, der kümmert sich um dich.
Und wenn es blitzt, Schweinebacke!
Und stürmt, Hühnerkacke!
Ein guter Freund, der lässt dich nicht im Stich.

Songtext aus
MULLEWAPP – DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE
(Lied als kostenloser Download unter <http://www.mullewapp.kinowelt.de>)



Müder Gast findet Rast: Johnny kommt nach Mullewapp

Als Auftakt des Films erleben die Zuschauer mit dem Haupthelden eine herbe Enttäuschung. Johnny Mauser möchte unbedingt Schauspieler am Theater werden. Doch wie sehr er sich auch anstrengt – niemand glaubt an seine Begabung. Jedenfalls nicht Theaterdirektor Bulldogge, denn der wirft die Bühnenmaus nach kurzem Vorspielen herzlos und hochkant hinaus: „Du bist zu klein für eine so große Rolle! Viel zu klein!“ Doch Johnny gibt noch lange nicht auf. Klein mag er sein, aber er ist auch schlau. Und ins Rampenlicht will er auf jeden Fall. Ist Johnny ein Aufschneider? Ängstlich ist er offenbar nicht. Aber hat er deshalb schon Talent? Was steckt in Johnny Mauser?

Zunächst zieht der Kleine mit seinem Star-Koffer traurig weiter, aufs Geratewohl, bis er schließlich erschöpft nach Mullewapp kommt. Buchstäblich über Nacht platzt er in das bunte fröhliche Leben der Bauernhoftiere hinein. Johnny begreift instinktiv, wie er sich eine Position auf dem Hof erobern kann. Er präsentiert sich verführerisch cool, unwittert von vermeintlichem Ruhm aus unzähligen Filmen. Noch dazu versteht er glänzend zu erzählen und begeistert mit seiner Geschichte „Long John Mauser und die Piratenbraut“ beim „Kinoabend“ in der Scheune. Alle Herzen fliegen Johnny zu, Küken wie Hennen interessieren sich plötzlich nur noch für den großen kleinen Star. Sehr zum Leidwesen derer, die sich als Folge davon vernachlässigt und übergangen fühlen – insbesondere Hahn Franz.



Aus, die Maus? Johnnys Bühnendebüt ist grandios gescheitert

ABHAUEN GILT NICHT!

Doch Johnny und Franz bleibt vorerst keine Zeit, um sich zu vertragen. Ein ernster Zwischenfall trübt das fröhliche Treiben auf Mullewapp. Das übermütige Schäfchen Wolke hat für einen leichtsinnigen Moment den Hof verlassen und bleibt verschwunden. Alle suchen nach ihr, und rasch ist klar: Wolke wurde verschleppt und schwebt in höchster Gefahr. Wer kann helfen?



Gern im Mittelpunkt: Lehrer Franz vermittelt ein stark gockelozentrisches Weltbild

Ein Held muss her. Damit scheint sich Johnnys Glück zu wenden. Während er sich noch darüber ärgert, dass die Fahndung nach Wolke seine Theaterprobe stört, sieht er sich auf einmal mit höchst unangenehmen Erwartungen konfrontiert. Gern möchte er nun samt seinem Koffer verschwinden. Doch so einfach lassen die Bewohner von Mullewapp ihren neuen Star nicht gehen. Im Gegenteil, sie schicken Franz von Hahn und das Schwein Waldemar zusammen mit Johnny Mauser offiziell auf die Reise, um Wolke zu retten. Die Motivation der Expeditionsteilnehmer ist unterschiedlich: Franz ist kein Held, aber er brennt darauf, Johnny als Drückeberger zu entlarven. Der gutmütige Waldemar will einfach helfen und tun, was er kann. Beide haben ein wachsames Auge auf Johnny – sie wittern Fluchtgefahr.



Durch diese hohle Gasse: Schaf Wolke läuft gefährlich ins Abseits

Kaum sind die drei losgezogen, entbrennt ein Streit über die Marschrichtung. Die einzige Landkarte hilft wenig. Es wird dunkel im Wald, und auf dem Rad geht es in wilder Fahrt hügelan und talab. Als sie auf den Fuchs treffen, flüchtet Johnny auf den Baum, wobei sein Koffer herunterstürzt und den Angreifer zu Boden schlägt. Geistesgegenwärtig nutzt Johnny seine Chance und macht die anderen glauben, er als Held habe den Fuchs besiegt. Erneut kommt Streit auf, weil jeder das Verhör führen möchte. Von ihrem Gefangenen erfahren sie, dass Maître Wolf das Schäfchen auf die Insel im großen See gebracht hat. Er möchte Wolke als Festspeise bei seiner Geburtstagsparty zubereiten. Den drei Rettern bleibt nicht viel Zeit.

DEN SICHEREN FREUND
ERKENNT MAN IN
UNSICHERER SACHE.

Quintus Ennius

Zunächst allerdings rettet Waldemar Johnny vor einem Storch. Das gemütliche Schwein ist jetzt überhaupt besonders wichtig: Als die beiden anderen wieder streiten, bemüht sich Waldemar, zu schlichten; bei der Fahrt über den See setzt sich Waldemar beherzt auf ein Leck im Boot und verhindert den Untergang. Nachts, noch auf dem Wasser, kommen Johnny massive Selbstzweifel. Alptraumartig muss er wieder an die vernichtenden Worte des Theaterdirektors denken. Bei Tagesanbruch begrüßt die



Verräter Fuchs im Kreuzverhör: Wo ist Schäfchen Wolke?

Wolfsinsel die drei anrückenden Helden mit makabren Vorzeichen (düstere Western-Klänge). Am Tor der Villa Wolf will jeder die anderen vorschicken. Johnny steigt aus: „Tut mir Leid. Diese Rolle ist für mich eine Nummer zu groß.“ Während er sich in die Büsche schlägt, nimmt der Wolf Franz und Waldemar gefangen. Sie landen umgehend im Kochkessel, wo sie Wolke wiedertreffen. Chefkoch Wolf schwelgt in den Zubereitungen (Opernarie, furioses Finale).



Eingekesselt: Chefkoch Wolf hat Gäste zum Fressen gern

HELD ODER FEIGLING?

Draußen vor der Villa leidet der abtrünnige Johnny inzwischen unter heftigen Gewissensbissen. Sein Spiegelbild in der Regentonnen bringt ihn auf Trab: „Du bist die einzige Hoffnung für deine Freunde!“ Nun wächst Mauser über sich hinaus. Großspurig dringt er in die Villa Wolf ein und schafft es, den Kessel umzukippen (Rockmusik). Es folgt ein turbulenter Slapstick-Kampf im klassischen Trickstil: Obwohl der Wolf sich verbrüht, kann er den flink fechtenden Johnny fast überwältigen, bevor Wolke den Bösewicht mit einer präzisen Kohlkopf-Flanke außer Gefecht setzt. Jetzt ist die tapfere Wolke der Star, und die drei befreien sogar noch alle Vögelchen aus ihrem Käfig. Die kleinen Sänger bedanken sich postwendend. Sie lenken den wieder erwachten Wolf ab, so dass alle fliehen können. Die Wolfszeit ist vorüber.



Breites Repertoire, schmaler Käfig: Die Vogelsänger im Salon Wolf

Am Seeufer ist die Stunde des Hahns gekommen: Franz startet durch, und es gelingt ihm, abzuheben. Während er die Freunde auf dem Luftweg über den See bringt, geht Maître Wolf mit dem leckgeschlagenen Boot endgültig baden. Am anderen Ufer treten Franz von Hahn, Waldemar, Johnny Mauser und Wolke mit dem Fahrrad fröhlich den Heimweg an.



Johnny mausert sich zum Kämpfer und fordert den Schurken heraus

**ES SOLL KEINER EINEN FÜR SEINEN
VERTRAUTEN FREUND HALTEN,
ER HABE DENN ZUVOR EINEN SCHEFFEL
SALZ MIT IHM GEGESSEN.**

Martin Luther

Auf Mullewapp hat man sich unterdessen zu einer verfrühten Gedenkstunde für die Vermissten versammelt. Als Bello unter Tränen seine Abschiedsrede hält, treffen die drei auf dem Hof ein. Die allgemeine Freude mündet in eine rauschende Mullewappparty. Es folgt jedoch die Ernüchterung: Johnny hat sich aus dem Staub gemacht. Franz und Waldemar fangen ihn wieder ein, und sie schließen unauflösliche Freundschaft: „Zu dritt sind wir unschlagbar!“

Heimwärts ho: Wolke und die Retter des verlorenen Schafes



Hier endet der Film, und die Zukunft voll gemeinsamer Freunde-Abenteuer kann beginnen.



Ende gut, alles gut – aber Franz muss feststellen: Johnny ist fort!



Drei beim Schwur: Wir bleiben für immer Freunde!

DAS WORT ZUM AUTOR: HELME HEINE

Helme Heine ist heute als Illustrator und Autor von Kinderbüchern weltweit einem Millionenpublikum bekannt. Seine Bücher sind in über dreißig Sprachen übersetzt worden. Allein die deutschen Verlage halten aktuell fünfzig Titel lieferbar. Für seine künstlerische Arbeit ist Heine mit vielen deutschen wie internationalen Preisen ausgezeichnet worden, darunter:

- Europäischer Jugendliteraturpreis
- Großer Preis der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur, für sein Gesamtwerk
- Eulenkreis (Japan)
- Bestes Kinderbuch des Jahres (New York Times)

Wenn Helme Heine gerade nicht schreibt, malt oder zeichnet, dann betätigt er sich als Bildhauer, entwirft Möbel und erfindet Theaterkostüme. Außer, er segelt oder angelt.



Kleine Biographie in Stichworten

1941	Geboren in Berlin, als Helmut Heine Tritt bereits als Schüler künstlerisch und zeichnerisch hervor
Mitte der 1960er Jahre	Umzug nach Südafrika Gründet in Johannesburg das politisch-literarische Kabarett „Sauerkraut“, gibt eine satirische Zeitschrift heraus, malt und zeichnet
1976	Heines erstes Buch erscheint: „Das Elefanteneinmaleins“
1977	Kehrt mit seiner Familie nach Deutschland zurück Veröffentlicht mehrere Kinder- und Jugendbücher
Ende der 1980er Jahre	Wandert nach Irland aus Geht später nach Neuseeland, wo er bis heute mit seiner Frau lebt – abgesehen von Sommeraufenthalten in Bayern

UM KINDERBÜCHER – ODER GENAUER BILDERBÜCHER – ZU MACHEN, MUSS MAN IN ERSTER LINIE SPANNENDE, ELEMENTARE GESCHICHTEN ERZÄHLEN KÖNNEN, DIE MAN ANSCHLIESSEND MIT BILDERN IN SZENE SETZT. DIES IST DEM FILM VERWANDTER ALS DER BELLETRISTIK.

Aus einem Interview mit Helme Heine,
in: Extratour 1/2004,
zitiert nach www.helme-heine.de



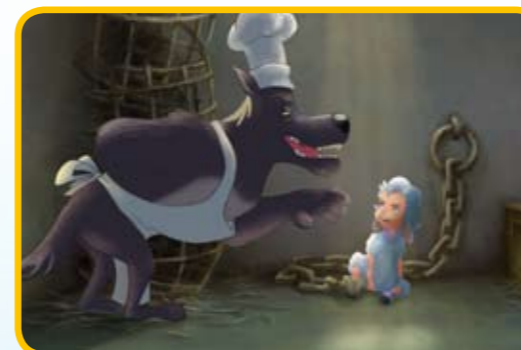
Kater Leo auf seinem Stamm-Baum

VON DER FREUNDSCHAFT UND WEITEREN WICHTIGEN DINGEN

Der Bauernhof Mullewapp, scheinbar hinter allen Feldern, liegt mitten im Leben. Seine Bewohner sind Charaktere, in denen der Zuschauer sofort den ein oder anderen Bekannten aus der wirklichen Welt wiedererkennt. Bei allen Eitelkeiten und Schwachstellen jedoch ist jeder Mullewapper auf seine Art liebenswert. Selbst da, wo jemand ausgelacht wird, bleibt er als (Tier-)Person geschätzt und anerkannt: von der einfältigen, aber fürsorglichen Tante Milli über das leichtsinnige, entzückende Schäfchen Wolke bis hin zum Veteranenkauz Bello. Ihm entwenden die Hennen zwar aus Spaß sein Gebiss, doch als es ernst wird, darf Bello die feierliche Gedenkrede halten. Und als die unvorsichtige Wolke in Not gerät, denkt niemand ans Schimpfen. Alle wollen sie retten.

ES IST DIE GESCHICHTE VON DREI SEHR VERSCHIEDENEN CHARAKTEREN, DIE LERNEN, EINANDER ZU AKZEPTIEREN UND DADURCH ZU UNZERTRENNLICHEN FREUNDEN WERDEN.

Tony Loeser, MotionWorks



Maître Fleisch-Wolf und sein gefangenes Festessen

Selbst auf diesem Boden gedeiht jedoch Freundschaft nicht von allein. Jeder will das Beste für sich selbst. Das zeigt sich am deutlichsten, sobald Johnny Mauser die eingespielte Gemeinschaft durcheinanderwirbelt und die Karten auf dem Hof neu gemischt werden. Johnnys forderndes, beeindruckendes Auftreten verschafft ihm Bewunderer, aber auch Neider. Insbesondere einen – denn es entbrennt ein schier endloser Zank zwischen der neuen Maus und Franz von Hahn. Freunde sind die beiden noch lange nicht.

ANGST HABEN, MUTIG SEIN

Bevor die Freundschaft im Mittelpunkt steht, tritt erst einmal ein anderer Themenkreis ins Rampenlicht. Wer im Moment der Gefahr Rettung bringen will, braucht Selbstvertrauen. Davon hat keiner zuviel. Johnny mit der obercoolen Sonnenbrille will sich als Erster davonschleichen, sobald es ernst wird. Kommt uns das bekannt vor? Mehr noch, Selbstvertrauen allein genügt nicht. Etwas Weiteres ist gefragt: Verantwortung. Denn warum sollte ich für andere eintreten, wenn ich mir dadurch Nachteile einhandle und selbst in Gefahr gerate? Nicht nur an sich selbst zu denken – das will gelernt und geübt sein.

EHE MAN ANFÄNGT, SEINE FEINDE ZU LIEBEN, SOLLTE MAN SEINE FREUNDE BESSER BEHANDELN.

Mark Twain



Waldemar, Johnny und Franz im Dunkeln: Wo, bitte, geht's zum Heldenrum?

Während das Abenteuer seinen Lauf nimmt, erkennen die drei Schritt für Schritt, wie unverzichtbar jeder Einzelne von ihnen für das Gelingen ist. Und umgekehrt, wie wenig jeder allein ausrichten könnte. Johnny Mauser hat den Fuchs „überwältigt“, vor dem die anderen Angst hatten. Franz treibt die Expedition voran. Ohne Waldemar und sein Fahrrad würden sie gar nicht bis zum See kommen, geschweige denn auf die Insel. Außerdem

rettet Waldemar Johnny vor dem Storch. Aber wollen sie tatsächlich Helden sein? Dazu müsste man den starken bösen Wolf besiegen. Also Unmögliches schaffen.

MULLEWAPP – DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE zeigt genau dies: Die drei Helden wider Willen schaffen Unmögliches. Johnny Mauser, der sich vor der Haustür des Wolfs endgültig aus dem Staub machen wollte, fühlt plötzlich eine Verpflichtung. Er überwindet sich, kehrt im Piratendress zurück. Mit dem Mut der Verzweiflung bietet er dem Wolf die Stirn. Doch Johnny gewinnt den Kampf nur halb und nur vorläufig: Im großen Finale gegen den bösen Maître braucht er jede helfende Hand. Niemand ist allein der Held. Nur gemeinsam schaffen sie es. Johnny Mauser erkennt am Ende: Aus den gemeinsam erlebten Abenteuern ist eine starke Freundschaft gewachsen.

WENN DREI PERSONEN EINES HERZENS SIND, SO VERWANDELT SICH SELBST LEHM IN GOLD.

Aus China

STAR ODER ANGEBER?

Johnny ist ein kleiner tapferer Schauspieler, der nie aufgibt und dadurch seine Rolle in der wirklichen Welt findet. Die Idee von Schauspiel, Bühne und Film zieht sich wie ein roter Faden durch MULLEWAPP – DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE. Ein langer Weg führt von Johnnys sympathischen und gewitzten Auftritten als „großer Star“ bis zu dem Moment, in dem er tatsächlich Heldenhaftes vollbringt. Doch halt – war das wirklich Angeberei? Ein wenig schon, das gibt er selber zu. Aber in dem Rollenspiel steckt etwas,



Eine Frage der Ähre: Johnny kämpft liebend gern - außer gegen echte Feinde

HABE KEINE ANGST, EINEN GROSSEN SCHRITT ZU TUN. MAN KANN EINEN ABGRUND NICHT MIT ZWEI KLEINEN SPRÜNGEN ÜBERQUEREN.

David Lloyd George

Strohfeuer? Johnny sonnt sich im selbstgemachten Ruhm



das auch der echte Held braucht. Johnny legt beim „Kinoabend“ eine prächtige Probe seiner Erzählkunst ab, er kann sich in die Heldenrolle hineinversetzen, und nur darum kann er sie später auch spielen. Auch zur Aufschneiderei gehört schließlich Mut – den Mut, es einfach mal zu probieren. Sich nicht unterkriegen zu lassen. Sogar als Maus den Kampf gegen einen bösen Wolf aufzunehmen. Diese Art Mut ist einerseits typische Trickfilm-Tapferkeit. Sie ist aber andererseits dem Leben abgeschaut, denn gerade Kinder möchten solchen Mut gern besitzen. Genau das ist es, warum alle mit Johnny Mauser sympathisieren.

DIE WELT DER KÜKEN

Ein weiterer wichtiger Aspekt sind Macht und Gewalt. Da gibt es zum einen die Gewalt der Bösen, all der großen Füchse und Wölfe dieser Welt, vor denen man sich in Acht nehmen muss. Zum anderen ist die Überlegenheit der Erwachsenen ein prägender Faktor in der Lebenswelt der Kinder. MULLEWAPP – DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE macht in beiden Hinsichten Mut. Die Bösen kann man besiegen, so zeigt der Film, wenn man nur fest gegen sie zusammenhält. Die Kinder, wie sich herausstellt, führen in doppelter Hinsicht ein freies Leben. In gewisser Weise sind ja alle Bewohner von Mullewapp Kinder, und sie tun fast immer das, was sie wollen. Die Kinder von Mullewapp im engeren Sinn sind Wolke und die vier Küken. Sie müssen zwar in die Schule gehen, toben aber meist ungezwungen herum und werden von allen nett behandelt. Die vier frechen Kleinen setzen einen witzigen Kontrapunkt: Die Autorität der Erwachsenen hat ebensovwenig Bestand wie die scheinbare Überlegenheit der Bösen. Hier wie da ist es der anarchische Kerngedanke, der für unerschöpflichen Nachschub an Trickfilm-typischer Komik sorgt.



Bösen-Spekulation: Der Wolf erpresst Insidertipps über Schächchen



Tante Milli freut sich, wenn die Küken kicken

EIN PAAR FILMISCHE BEOBACHTUNGEN

MULLEWAPP – DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE ist ein aufwendig hergestellter Animationsfilm. Die Arbeit am Storyboard begann im August 2007. Bei MotionWorks (Halle) wurden etwa 30 Minuten der internationalen Koproduktion gezeichnet sowie die gesamte Drehbuch- und Designentwicklung koordiniert. Die Trickfilmer entwickelten eine spezielle Methode, um die bekannten Aquarellfarben aus Helme Heines Bücherbildern möglichst originalgetreu auf die Leinwand zu bringen. So entstanden idyllische Landschaften und eine bis ins Detail liebenswerte Bilderwelt. Warme, differenziert abgestimmte Farben schaffen eine Aquarellatmosphäre, die von heiterem Humor getragen ist und mit frei in den Raum gestellten Details, mit Licht und Schatten spielt. Die Bilder zeigen Bewegung, Tiefe und großzügige Gestaltung.

Über die Bilderbuch-Assoziationen hinaus bietet MULLEWAPP – DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE eine Fülle von Stilmitteln, die ganz dem Medium Film angehören. Sie alle erschließen sich in ihrer Wirkung leicht und sollen hier nur kurz angedeutet werden. Auffällig sind abwechslungsreiche Perspektiven, die räumliche Dimensionen aufspannen und auch, wie im Trickfilm häufig, Hierarchieebenen verdeutlichen. Johnny Mauser steht weit unter dem Theaterdirektor, er ist ein Winzling zu Füßen des Wolfs. Der Filmraum insgesamt gewinnt zusätzliche Konturen durch eine manchmal begrenzte Schärfentiefe. Sichtbar wird dieses dem Realfilm abgeschauten Stilmittel beispielsweise, wenn Wolke ihren Ball holt oder wenn Franz zum Wetterhahn hinaufschaut.

WO LAUFEN SIE DENN?

Zu den erzählerischen Mitteln gehört auch die Montage, das Zusammenspiel der einzelnen Einstellungen und Sequenzen. Besonders „filmische“ und komische Effekte entstehen da, wo Bild und Ton auseinandergehen. Während der Fuchs vom Wolf Prügel bezieht, schwenkt der Blick nach oben, als würde die Kamera wegschauen. Bei der wilden Waldfahrt knallen die drei Gefährten auf einen Baumstamm; zu sehen ist nur ihr Rad, das alleine weiterrollt.



Radgeber: Zu Fuß geht Waldemar nie weit weg

WAS WIRD GESPIELT?

Der Aufbau der Handlung und viele Elemente und Episoden von MULLEWAPP – DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE schöpfen aus der langen Tradition von Animationsfilmen und ihren typischen Mustern: „unaufhaltsames Unheil“, „David gegen Goliath“, „Verfolgungsjagd“, „Strafe für den Bösen“, um nur einige zu nennen.

Mit zu dieser Tradition gehören insbesondere Ironie und Selbstzitat, etwa das Spiel mit dem Thema Schauspiel und Film. Johnny scheitert zunächst als Bühnenheld, gibt sich dann als Filmstar aus, der er für die Filmzuschauer ja tatsächlich ist. Eine Krönung dieses Spiels ist der „Filmabend“ in der Scheune mit Johnnys Live-Schattenspiel „Long John Mauser und die Piratenbraut“. Er erzählt so brillant, dass die „Kamera“ ihn „unterstützt“ und seine Geschichte richtig als Trickfilm vorspielt – so wie sich die zuschauenden Tiere vollkommen von ihm verführen lassen.

MUSIK IN MULLEWAPP

Die abwechslungsreiche Filmmusik für MULLEWAPP – DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE stammt von Andreas Hoge („Stella und der Stern des Orients“/ „Tatort“ / „Soko Leipzig“). Eingespielt wurde sie im November 2008, mit 60 Musikern und 25 Sängern des Opernchors der Wuppertaler Bühnen, unter der Leitung von Mark-Andreas Schlingensiepen.

Der so entstandene aufwendige Soundtrack begleitet die Filmhandlung mit einer Vielfalt an musikalischen Stilen, sorgfältig abgestimmt auf die Tonlage der Erzählung. Mal unterstützt diese Musik die lustige Idylle des Bauernhofs, mal unterstreicht sie die Dramatik der Geschehnisse. Dann wieder baut sie Erwartung und Spannung auf. Zum turbulenten Slapstick passt Skiffle, Country und Banjo, zu Johnny Mausers Erschöpfung ein langsames Violinvibrato. Wenn der Fuchs vor dem scheinbar gefährlichen Schatten von Johnny Mauser Reißaus nimmt, sind schrille Thriller-Dissonanzen zu hören. Johnnys großer Auftritt enthält rockige Takte, die von ferne an Filme wie MISSION IMPOSSIBLE oder die MATRIX-Trilogie erinnern. Das frechfröhliche Lied „Ein guter Freund“ rahmt das Geschehen ein und wird zur Identifikationsmelodie für ganz Mullewapp.



Hinter den „Kulissen“: Die gezeichneten Helden genießen eine „Drehpause“

BELLO

(SPRECHER: GERD KILBINGER)

Ja früher! Früher war alles einfacher, es war auch mehr Ordnung überall. Ich konnte noch ohne Gebiss richtig bellen. Und schöne Musik gab es, Märsche und so. Heute begrüße ich hier bei uns offizielle Gäste, zum Beispiel diesen berühmten Schauspieler. Und halte nachher eine bewegende Rede über unsere vermissten Helden.



**WER IST WER
IN MULLEWAPP?**

WOLKE

(SPRECHERIN: MAXIE HÄCKE)

Das sehen Sie doch, wer ich bin und wie es mir geht: schlecht. Ist ja auch klar mit dieser blöden Kette am Fuß. Nein, ich bin nicht freiwillig hier, aber ich werde dem Wolf sein Festessen versalzen. Ich werde fliehen. Und zu Hause spiele ich wieder Ball und springe und klettere, das macht so Spaß!



JOHNNY MAUSER

(SPRECHER: BENNO FÜRMAN)

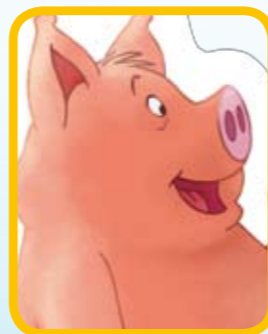
Mein Name ist Mauser! Johnny Mauser. Ich bin berühmt und bekannt, weil ich dauernd die schönsten Prinzessinnen rette. Cool, was? Na ja, also natürlich immer nur im Film. Oder besser gesagt: in ganz vielen Filmen – in all den Filmen, bei denen ich so gern endlich mitspielen würde.



WALDEMAR

(SPRECHER: JOACHIM KRÓL)

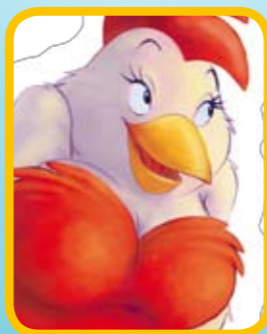
Ich bin ein einfaches Schwein, eher bescheiden und gutmütig. Wo zwei sich streiten, da möchte ich gern schlichten. Überhaupt mach' ich vieles mit, vor allem, wenn es schmeckt. Mmmh! Nur waschen tu' ich mich nicht gern. Aber für den Film muss das sein. Also gut, Hauptsache, ich kann mein Fahrrad mitnehmen.



MARILYN

(SPRECHERIN: KATARINA WITT)

Wie schön, dass Sie mich fragen, ich fühle mich geehrt! Ach, wissen Sie eigentlich, was für einen berühmten Gast wir gerade hier haben? Johnny Mauser! Ja, genau der. Stellen Sie sich vor, er dreht gerade einen Film, und er hat mich eingeladen, wirklich, das ist ja so aufregend!



FRANZ VON HAHN

(SPRECHER: CHRISTOPH MARIA HERBST)

Das Wichtigste, das Schönste, das Beste ist das Fliegen! Wir Hähne können das, na sicher. Wie sollten wir denn sonst auf eine Kirchturmspitze kommen? Übrigens stehen wir auch im Tierreich ganz oben. Mäuse beispielsweise sind viel kleiner als wir, sie sind sogar schädlich, und sie haben nicht mal Federn.



In und um Mullewapp leben bedeutende, teils sogar hohe Tiere. Auf dem Hof geht es turbulent zu, ständig ist für Animation gesorgt ... Die Filmheft-Redaktion konnte jedoch Interviews mit den wichtigsten Mullewappern führen.

ADLATUS

(SPRECHER: HANS BAYER)

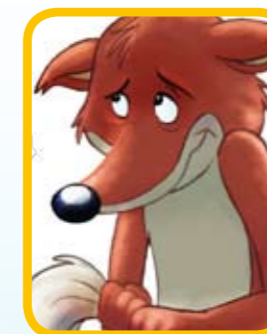
Zu Ihren Diensten, isch arbeite in der Küsche und erledige alles für den Maître. Besorgungen, Musik einschalten, Gäste bewirten. Ob isch meine Arbeit liebe? Jeder muss sehen, wo er bleibt, und wenn isch kann, geh' isch zurück nach Frankreich – aber sagen Sie das nischt weiter, bittö.



DER FUCHS

(SPRECHER: RENÉ HEINERSDORFF)

Nein, tut mir Leid, ich sage nichts dazu, ich habe doch damit nichts zu tun. Es war der Wolf, das wissen Sie doch bereits. Im Übrigen war ich zur fraglichen Zeit gar nicht hier, sondern beim Kaninchenzuchtverein – äh, beim Einkaufen. Wenn Sie mich jetzt bitte entschuldigen würden!



DIE KÜKEN

(SPRECHER: ANNABEL WOLF, EMMA GRIMM, GUSTAV HÄCKE, STELLA WOLF)

Weißt du, der Johnny, der ist ganz toll, der hat mit uns Rutsche gespielt, ganz lange! In Wirklichkeit ist er Pirat. Guck' mal, ich hab auch ein Piratenaugenauge, und ich hab einen Säbel, einen echten Piratensäbel. In der Schule, da lernen wir gerade fliegen, von Papa, der kann das nämlich. Sagt er jedenfalls, hihhi ...



MAÎTRE WOLF

(SPRECHER: VOLKER WOLF)

Wie reizend, dass Sie sich erkundigen! Ja, was soll ich da antworten – ich bin vor allem ein Freund der gepflegten Küche, das ist meine Leidenschaft. Kochen ist das Größte! Lammbraten beispielsweise, ganz frisch zubereitet, mit Thymian, Majoran oder Salbei, das steigt mir in die Nase, das ist unwiderstehlich.



PRAKTISCHE ÜBUNGEN

DEN KINOBESUCH VORBEREITEN | ALTERSEMPFEHLUNG: 3 BIS 8 JAHRE

DIE REISE NACH MULLEWAPP (AB 3 JAHRE)

Thematische Spielaktion – „Spielekette“ –, in der Spiele zu einer Geschichte organisiert und arrangiert werden. Mehrere Spiele und Übungen werden durch eine thematische Rahmenhandlung miteinander verbunden, etwa „Wir reisen nach Mullewapp“ oder „Drei Freunde unterwegs“. Alle Komponenten können aber auch als Einzelübungen genutzt werden. Der Aktion werden erzieherische Aspekte zu Grunde gelegt, beispielsweise Miteinander und Geschicklichkeit üben; soziales Verhalten entwickeln; die visuelle und akustische Wahrnehmung schärfen; mediale Eindrücke verarbeiten. (Diese Spielaktion erfordert mindestens zwei große Räume sowie einen kleineren, der sich verdunkeln lässt.)

Johnny ist eine besondere Maus, denn er gibt nie auf. Nach seinem Hinauswurf aus dem Theater in der Stadt gelangt er zum Hof Mullewapp. Sein langer Schatten verjagt sogar den Fuchs. Mullewapp sollte eigentlich nur Zwischenstation sein, doch Johnny gerät in ein großes Abenteuer. Eine unvollständige Landkarte ist der einzige Anhaltspunkt. Mut, Phantasie und Freundschaft sind die wichtigsten Begleiter.

Vorbereitung:

Die pädagogischen Begleiter stellen eine große Reisekarte her. Zu Beginn der Spielaktion wird diese Karte präsentiert, ausgerollt und gemeinsam angeschaut. Doch auf dem Plan ist nicht viel zu sehen: An der Ecke unten links ist der Beginn des Weges mit einem Kreuz eingezeichnet. Mullewapp liegt in der oberen Ecke rechts. Dazwischen sind bunte Flecken (Felder, Wasser) und braune und grüne Linien (Wege) eingezeichnet. An einer Stelle ist ein dicker dunkler Balken eingezeichnet (der Dunkelraum). Gemeinsam wird überlegt, was auf dem Weg wohl alles geschehen kann. Devise: Egal was kommt, zusammen werden wir es bewältigen.

Aufgebaut wird außerdem ein „Raumhindernisparcours nach Mullewapp“ mit unterschiedlichen Materialien, etwa Teppichfliesen als Laufinseln oder zum „Kuhfladenhüpfen“, Kartons zum Durchkriechen, Reifen als Wasserlöcher, Seile und Turnbänke zum Balancieren etc. Außer diesen räumlichen Hindernissen werden den Kindern verschiedene „Reiseaufgaben“ gestellt.



Benno Fürmann
die Stimme des Johnny Mauser

VERBUNDEN WERDEN AUCH
DIE SCHWACHEN MÄCHTIG
Friedrich von Schiller, aus:
Wilhelm Tell (Stauffacher)

Beispielstationen:

1 – DER WALDWEG LEBT

Nach Ansage bauen die Kinder imaginäre Veränderungen des Bodens in den Weg ein:

- Alle Kinder laufen über Waldboden mit kleinen Steinchen, weichem Moos und Tannenzapfen
- Alle Kinder laufen über Getreidestoppel, die pieksen
- Alle Kinder gehen vorsichtig auf matschigem Untergrund
- Jeweils drei Kinder „fahren Fahrrad“
- Alle Kinder laufen auf Steinboden
- Alle Kinder schleichen auf unbekanntem Terrain

2 – DIE SPRECHENDEN BÄUME

Die Erzieher bilden mit den Kindern einen „Wald“, durch den immer ein einzelnes Kind mit geschlossenen Augen geht und hier komische wie unheimliche Körpergeräusche hört. Am Ende des Waldes wird jedes Kind von einem anderen als Freund erwartet.

3 – DREI FREUNDE FINDEN ZUSAMMEN

Aufteilungsspiel: Zur Vorbereitung füllt man eine Büchse mit so vielen Tierbildern, wie Kinder mitmachen. Immer drei Bilder sind gleich – drei Hühner, drei Schafe, drei Hunde. Jedes Kind zieht ein Tierbild aus der Büchse, so dass sich die Gruppe in Kleingruppen mit je drei Kindern aufteilt. Die folgende Aufgabe verlangt von diesen Spielteams, Ängste vor der Dunkelheit zu überwinden, sich gegenseitig zu unterstützen, um diesen Weg gemeinsam zu schaffen.



Drei im selben Boot: Die Retter auf der Hinfahrt zur Wolfsinsel



Christoph Maria Herbst
spricht Franz von Hahn

4 – DER DUNKLE RAUM (AB 5 JAHRE)

In einem völlig verdunkelten Raum wird jeweils eine der Dreiergruppen mit einer Taschenlampe durch den Raum geschickt. Einziger Anhaltspunkt ist ein auf dem Boden liegendes Seil, das den Weg durch den Raum markiert. Können die Kinder beim Heraustreten aus dem Raum ihren Schatten sehen?

5 – MULLEWAPP HURRA!

Endlich sind sie angekommen und können sehen, was in Mullewapp alles los ist:

- **Die Tierschau** (Bewegungsspiel | *lebhaftes Spieltempo, spontanes Handeln, Phantasie entwickeln, Beobachtungübung, Ausdruckstraining*)

Alle tanzen oder bewegen sich zu rhythmischer Musik. Die Musik wird unterbrochen, die Kinder bleiben auf der Stelle stehen und erstarren.

Aufgabe:

Wenn die Musik wieder einsetzt, bewegen sich alle wie eitle Hühner, wie Mäuse mit Persönlichkeit, dicke Schweinchen, umherschleichende Füchse, vorsichtige Schafe; sie hängen als wiederkäuende Kuh ab, laufen als Wachhund hin und her, legen sich gemütlich als Lieblingstier schlafen.

Variante:

Bei „Stopp!“ wird ein Name eines Kindes gerufen, das seine Darstellungsvariante vorstellt. Die anderen Kinder schauen genau zu.

- **Tiere erwachen und legen sich schlafen** (pantomimisches Darstellen üben, Phantasie entwickeln, sich in ein anderes Wesen hineinversetzen)

Aufgabe:

Aus einem Korb werden Mullewapp-Bilder gelost. Jedes Kind zieht eines, schaut sich an, wer darauf abgebildet ist und findet seinen Hockplatz im Raum. Auf ein Signal (in die Hände klatschen) verwandelt sich jedes Kind in „sein“ Tier auf der Abbildung. Die Kinder wachen entsprechend auf, recken und strecken sich, machen erste Schritte oder versuchen zu fliegen, treffen an der Futterstelle (Raummitte) zusammen, beschnuppern sich und ziehen sich wieder an ihren Platz zurück, um sich zur Ruhe zu begeben.

Im Raum „Mullewapp“ liegen Bücher von Helme Heine aus und laden die Kinder zum Anschauen und Stöbern ein.

MULLEWAPP ENTSTEHT (AB 4 JAHRE)

Materialspiel, kreatives Gestalten, kooperatives Verhalten üben

Aufgabe:

Die Kinder gestalten gemeinsam eine Mullewapp-Landschaft. Ausgangsmaterial sind Bastel- und Naturmaterialien, Tücher und Stoffe, die man gerade zur Verfügung hat. Das so entstandene Mullewapp kann ein paar Tage stehen bleiben, beispielsweise bis zum Kinobesuch, und wird dann wieder verändert.



Feinlich reinlich: Franz legt stets Wert auf saubere Federn

BILD-ORTE SUCHEN (AB 7 JAHRE)

Paarspiel / Aufteilungsspiel, einen visuellen Raum spielerisch kennen lernen, Wahrnehmung schulen

Vorbereitung:

Aus Helme Heines Büchern je nach Gruppengröße 5 bis 10 Bilder auswählen, kopieren und einmal im Vor- und Spielraum aufhängen. Je zwei Kinder bekommen Ausschnitte aus einem dieser Bilder (Detailansichten) als Kopie in die Hand.

Aufgabe:

Das Paar sucht seinen Bildausschnitt und wird es auf einem der Gesamtbilder erkennen. Die Kinder tauschen ihre Entdeckungen untereinander aus.

Variante:

Suche mit eingeschränkter Sicht, beispielsweise durch eine Pappröhre hindurch schauen (den Blick auf Details schärfen).

Diese Übung kann man nach dem Kinobesuch mit Filmbildern wiederholen (aus diesem Filmheft oder von www.mullewapp.kinowelt.de, beispielsweise Fotos oder Downloads > „Wallpapers“).



WER FEHLT? (AB 7 JAHRE)

Darstellendes Spiel, Wahrnehmungs- und Aufmerksamkeitsübung; raten, erforschen, einschätzen, kooperieren, Kleingruppenarbeit

Aufgabe:

Mit Hilfe einer Abbildung aus Helme Heines Buch „Freunde“ stellen zwei, drei Kinder eine Situation nach. Daraus entwickelt sich spontan eine kleine Spielszene. Alle, die nicht am Spiel beteiligt sind, beobachten genau. Drei Kinder gehen aus dem Raum. Die Darsteller einigen sich darauf, welche Rolle wegfällt. Die drei dürfen wieder hereinkommen, und die Darsteller spielen die Szene noch einmal, in veränderter Form. Die Beobachter müssen erraten, was sich verändert hat: Wer fehlt?

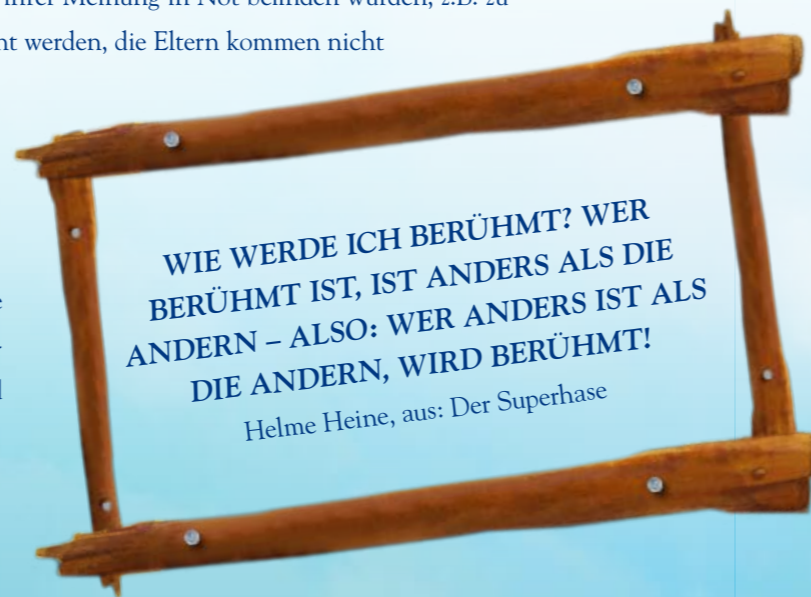
HILFE! ABER WIE? (AB 7 JAHRE)

Diskussionsspiel, mündlichen Ausdruck üben, einschätzen lernen, gemeinsam Notsituationen meistern, Vertrauen entwickeln, Kooperation üben, empathisch handeln, Partnerspiel

Aufgabe:

Die Kinder zählen Situationen auf, in denen sie sich nach ihrer Meinung in Not befinden würden, z.B. zu hoch auf den Baum klettern, von größeren Kindern bedroht werden, die Eltern kommen nicht wie verabredet nach Hause, eingesperrt sein.

Diese Notsituationen werden einzeln auf Zettel geschrieben oder skizziert; die Zettel kommen in einen Behälter. Je zwei Kinder arbeiten zusammen, ziehen einen Zettel und besprechen sich: Was wäre, wenn...? Wie sollte die Hilfe aussehen? Die Antworten werden im Gesprächskreis vorgestellt oder als Comic in Phasenbildern aufgezeichnet und präsentiert.



EINE BESONDERE KINOKARTE (AB 3 JAHRE)

Rollbilder – in die Faszination bewegter Bilder einführen, motorische Fähigkeiten entwickeln, mit Figuren der Bildgeschichte vertraut machen, spielerischer Eintritt ins Kino. Mit Rollbildern lernen Figuren einen ersten Schritt laufen.

Aufgabe:

Ein ca. 20 cm langer und 5 cm breiter Streifen aus einfachem weißem Papier zeigt auf der rechten Seite eine Figur aus Mullewapp – beispielsweise Schäfchen Wolke, Franz von Hahn, Johnny Mauser. Die Kinder malen die Konturen dieser Figuren mit einem schwarzen Filzstift nach und lassen das Bild trocknen. Bei jüngeren Kindern können die Erzieher dieses Rollbild vorbereiten.



Abfahrtslauf mit Schinkenbremse: Waldemar, Franz von Hahn, Johnny Mauser

Der Streifen wird von den Kindern in der Mitte wie ein Buch gefaltet, so dass das Konturenbild auf der unteren Seite liegt. Es schimmert durch, wenn es an ein Fenster gehalten wird. Auf der vorderen Seite malen die Kinder die Konturen der Figur nach – bis auf eine kleine Veränderung, die sie sich selbst ausdenken können, z.B. stehen Wolkes Ohren nach oben, Franz von Hahns Flügel hängen herab, oder Johnny Mausers Säbel verschwindet. Ist das zweite Bild fertig, wird die obere Streifenseite etwas aufgerollt. Mit dem Stift fährt man mehrfach rasch über diese gerollte Seite. Das Auge sieht auf einmal, wie Wolkes Ohren wackeln, wie Franz fliegt und Johnny ...

EINE FRAGE ZUM MITNEHMEN INS KINO (AB 5 JAHRE)

„Mein Name ist Johnny, Johnny Mauser!“

Wann denkst Johnny, er ist ein Superheld? Wann denkst du, dass er es ist?

...UND EINE ZWEITE FRAGE (AB 7 JAHRE)

In der Phantasie ist alles möglich – im Animationsfilm auch! Wenn Johnny, Franz und Waldemar mit dem Fahrrad rasant eine steile Abfahrt nehmen und stürzen, holen sie sich keine Beulen.

Welche anderen Situationen entdeckst du, die nicht wirklich passieren können, aber für Spaß beim Zuschauen sorgen?

(Beispiele: Die Sitzordnung der drei Freunde auf dem Fahrrad / Wolke, Waldemar und Franz sitzen ohne Blessuren im heißen Kessel, der Wolf verbrüht sich, als der Topf umfällt / Die Vögel werden befreit: Johnny Mauser unten, auf ihm Franz und oben Waldemar, der Probleme hat, den Käfig zu öffnen / Franz von Hahn fliegt und rettet Waldemar, Johnny und Wolke)

PRAKTISCHE ÜBUNGEN

DEN KINOESUCH NACHBEREITEN | ALTERSEMPFEHLUNG: 3 BIS 8 JAHRE

WOLKE RUFEN... (AB 4 JAHRE)

Einstiegsspiel, Bewegungsspiel, Konzentrationsübung, motorische Sensibilisierung, blind wahrnehmen, Partnerspiel

Aufgabe:

Jedes Kind hat einen Wollfaden gezogen: grau für Mäuse, weiß für Schafe. Paare werden gebildet. Die Mäuse stehen an der einen, die Schafe an der gegenüber liegenden Wand. Zwischen ihnen sind Hindernisse aufgebaut (verschränkte Stühle, Tische oder Pappkartons, Stoffe etc.). Auf der einen Seite stehen die Supermäuse, auf der anderen die „blinden“ (Augen geschlossen halten) Schäfchen. Zwei Mäuse rufen zwei Schäfchen und lotsen sie ohne Schaden durch die Hinderniswelt. Das Spiel ist beendet, wenn alle Kinder auf der Supermauseseite stehen. Dann werden die Rollen getauscht.

WOLF IM HAUS (AB 7 JAHRE)

Einstiegsspiel, Reaktionsspiel; spannendes, schnelles Bewegungsspiel, Konzentrationsübung

Aufgabe:

Die Gruppe bis auf ein Kind tummelt sich in einer Ecke des Raumes. Das einzelne Kind geht in die gegenüber liegende Ecke. Es dreht sich zur Wand und ruft: Wolf im Haus! Und zählt dazu laut „eins, zwei, drei!“ In dieser Zeit können sich die anderen Kinder in Richtung des einen in der Ecke bewegen, müssen aber still stehen, sobald die Drei zu hören ist. Wer sich da noch bewegt, wird vom Rufer wieder in die andere Ecke zurückgeschickt. Das Spiel endet, wenn ein Kind den Rufer erreicht hat.



Vom Erfolg verwöhnte Hennen sind am Outfit zu erkennen

MULLEWAPP HIN UND ZURÜCK (AB 3 JAHRE)

Tischspiel, Wettspiel; Geschicklichkeit und Zeichenkünste üben, gemeinsam an einer Aufgabe arbeiten

Aufgabe:

Packpapier auf einen großen Tisch legen. Alle Kinder dürfen Mullewapp und die Landschaft um Mullewapp herum von verschiedenen Seiten aus auf das Blatt zeichnen. Nur der Ausgangspunkt (Mullewapp) und der



Endpunkt (die Wolfsvilla) sind vorgegeben. Die Kinder entscheiden sich gemeinsam, wer an welchem Platz was zeichnen möchte, und es geht los. Dann werden kleine Fähnchen auf Schaschlikspießen mit Knetfüßchen vorbereitet und ein Parcours von Mullewapp bis zum Wolfshaus festgelegt, mit Zwischenstation Fuchshöhle. Jedes Kind hat einen kleinen Stab oder einen ungespitzten Bleistift in der Hand und bewältigt damit nach Stoppuhr diesen Weg. Gewonnen hat, wer es am schnellsten und ohne die Fähnchen umzustößen zum

Aber Gebiss doch: Veteran Bello exerziert leidenschaftlich gern Wolfshaus und zurück schafft.

ICH BIN... (AB 4 JAHRE)

Filmfiguren mit darstellenden Mitteln lebendig werden lassen und ihre Charaktere ergründen; Beobachtungsübung, mündlicher Ausdruck

Vorübung:

Die Gruppe steht im Kreis. Ein Kind geht einen Schritt in den Kreis hinein, macht eine spontane Bewegung, sagt dazu seinen Vornamen und geht wieder zurück in den Kreis. Alle haben das genau beobachtet und wiederholen das Gesehene.

Aufgabe:

Ein Kind beginnt, geht einen Schritt in den Kreis, ahmt eine der Filmfiguren mit einer typischen Bewegung nach und sagt dazu den Namen der Figur. Alle wiederholen es. Dann ist das nächste Kind an der Reihe mit einer neuen Figur.

Die Bewohner von Mullewapp sind nicht nur einfach Tiere. Jeder von ihnen hat besondere Eigenschaften und Ticks, die sie liebenswürdig machen und die sich gegenseitig ergänzen. Beispiele:

- Franz von Hahn ist Lehrer, wahrscheinlich der Schlaueste in Mullewapp, sehr reinlich und stolz, ein Hahn – überzeugt, der Herrscher des Himmels zu sein. Er ist nicht mehr jung, sein Hahnenkamm ist ein Toupet.
- Waldemar das Schwein, liebt es, Schwein zu sein, ist ein Gemütlicher und lässt nichts auf sein Fahrrad kommen, außerdem ist er stark.
- Wolke, das Lämmchen, ist übermütig, tollpatschig und sehr liebenswürdig
- Hund Bello liebt Ordnung und Disziplin – und Marschmusik

Joachim Król
spricht Waldemar



INTERVIEWS IN MULLEWAPP (AB 7 JAHRE)

Rollenspiel; Lese-, Sprech- und Lernübung, darstellende Mittel bewusst einsetzen

Nicht nur die drei Freunde, sondern alle Tiere in Mullewapp und Umgebung haben eine eigene Persönlichkeit. Jedes hat ausgeprägte Vorlieben und Abneigungen, jedes hat Hobbys und kleine Schwächen. Einer ist sogar ein ausgemachter Bösewicht ...

Aufgabe:

Gruppen zu maximal 10 Kindern bilden. Jedes Kind zieht aus einem vorbereiteten Stapel verdeckt ein A4-Blatt, das ihm ein Tier zuweist (Bild oder Schriftzug „Waldemar“ usw.). Das Blatt enthält jeweils eine kurze „Interview“-Antwort, beispielsweise entnommen aus „Wer ist Wer in Mullewapp?“ (Seite 14/15). Jedes Kind studiert nun seine Rolle als Vorleseübung ein; wer es schafft, lernt sie auswendig. Der Reihe nach stellt sich schließlich jedes „Tier“ vor, mit seiner persönlichen Antwort, mit seiner typischen Haltung, typischen Bewegungen und einer passenden Stimme.

Variante:

Die Kinder denken sich eigene Interview-Antworten aus und tragen sie vor. Die Gruppe kann auch ein oder zwei Kinder zu Reportern machen, die den Tieren Fragen stellen (freies Spiel).

REIZWÖRTE - DIE GESCHICHTE EINMAL ANDERS ERZÄHLT

(AB 7 JAHRE)

Improvisationsübung, motorische Sensibilisierung, Kooperationsübung; Phantasie entwickeln, mittels Bewegung erzählerische Elemente aus dem Film wiedergeben

Aufgabe:

Alle Kinder gehen kreuz und quer durch den Raum und bleiben auf „eins, zwei, drei!“ stehen. Diese Reizsprüche und -wörter aus der Mullewapp-Filmgeschichte werden angesagt – die Kinder reagieren mit improvisierten Bewegungen, Äußerungen oder kleinem Szenenspiel:

- Wir Hähne sind die Herrscher des Himmels!
- Glaube an dich und du wirst ein Riese!
- Johnny sagt ...
- Fuchsspuren
- Gäste kommen!
- Ich führe nur Befehle aus!
- Schauspieler oder Held?
- Endlich frei!

ES WOHNTE EINST IN EINEM THRON DER HOLZWURM UND SEIN KLEINER SOHN. AUF DEM THRON, DA SASS DER KÖNIG UND BEACHTETE SIE WENIG. BIS DER THRON MIT LAUTEM KRACH UNTER IHM ZUSAMMENBRACH. UND DIE MORAL VON DER GESCHICHTE: DENK AUCH MAL AN DIE KLEINEN WICHTE!

Helme Heine, Von den Großen und den Kleinen

Katarina Witt
die Stimme der Henne Marilyn



DER BUNTE ABENTEUERFADEN (AB 7 JAHRE)

Sich an das Gesehene erinnern und in eine Handlungsabfolge bringen, Übung im mündlichen Ausdruck, schnelles Reagieren trainieren, Kooperation üben

Verschiedenfarbige Wollreste sind zusammengeknüpft. Aufgabe: Ein Kind beginnt, die Filmgeschichte von Anfang an zu erzählen. Dabei wird die Wolle aufgewickelt. Sobald sich die Farbe der Wolle ändert, übernimmt das nächste Kind und erzählt weiter. Variante: Die Geschichte wird aus der Sicht von Schäfchen Wolke erzählt.

KINOSCHATTEN (AB 7 JAHRE)

Finger- und Figureschattenspiel

Die Schattenleinwand besteht wie in der Scheune von Mullewapp aus einem Bettlaken und einer Lichtquelle, beispielsweise einer Tischlampe oder dem Strahl eines Projektors. Die Schattenwand wird fixiert und die Lichtquelle in entsprechendem Abstand hinter der Schattenwand aufgestellt. Fingerschatten zu formen, ist Übungssache und ein Spiel mit der Phantasie. Die Hände unterbrechen den Strahlengang und ihr Schatten formt Tierköpfe, fliegende Tauben oder unheimliche Wesen, die, wenn sich die Hände der Lichtquelle nähern, noch größer erscheinen. Die Bewegung der Schattenhände schafft immer neue Formen, die lustig und interessant wirken. Um die Möglichkeiten der Handschatten zu erweitern, werden aus Karton, Tüll und anderen Bastelmaterialien Ergänzungsteile hergestellt. Das können etwa Körperteile sein, Köpfe, Hüte oder Requisiten für den Schattenspielraum. Sie werden mit Klebeband an der Hand befestigt oder auf einen Finger gesteckt. Ausgewählte Musik als Untermalung gibt dem Schattenspiel die nötige Atmosphäre.

AUF IHREM FAHRRAD RADELTEN SIE DAVON, JEDER AUF SEINEM PLATZ, BIS DIE DÄCHER VON MULLEWAPP SO KLEIN WIE MOHNBLÜTEN WAREN.

Helme Heine, aus: Der Rennwagen

Mögliche Übungen:

ein Tier als Handschatten formen und spielen, wie es sich bewegt

eine kleine Geschichte mit drei Handschattenfiguren spielen (eine Piratenszene, eine neu ausgedachte Szene mit den drei Freunden usw.)

Filmszenen als Schattenspiel vorführen: Die Vorbereitungen werden in Kleingruppen getroffen. Dekorationsteile als Szenenbild (Schatten-dekoration) ergänzen die Szenerie. Dieses Schattenbild kann aus selbst gestalteten Scherenschnitten bestehen, oder es kommen unterschiedliche Materialien zum Einsatz, etwa Tüll=Gitter, Fell=Untier / Höhle, Folien=Farbspiele / Wasser. Der Phantasie und dem Ausprobieren sind hier keine Grenzen gesetzt.

Supermaus-Applaus (Abschlusspiel)

Die Gruppe ist das Publikum. Nacheinander geht ein Kind, das Handschattenspieler war, hinter die Schattenwand, zeigt noch einmal seine Handschattenfigur und wird beim Verneigen vor der Schattenwand mit verschiedenem Applaus (dezent, frenetisch, fröhlich, lang anhaltend usw.) empfangen.

Varianten:

Der Handschattenspieler darf sich vorher wünschen, wie der Applaus aussehen soll; oder es werden vorbereitete Kärtchen gezogen mit Anweisungen für den Applaus (unbändig, gelangweilt, rhythmisch, standing ovations ...).

ZUM SCHMÖKERN, NACHLESEN UND ENTDECKEN

1 – DIE „FREUNDE“-BÜCHER VON HELME HEINE

Sie stehen in jeder Bücherei, dazu gibt es Hörfassungen, Lieder und verschiedene Sammelausgaben; hier nur ausgewählte Titel mit den wichtigsten Daten:

Freunde. Erschienen 1982, heute in mehr als 30 Sprachen übersetzt. Der Klassiker hat die Zeichentrickserie von 2005 ebenso inspiriert wie MULLEWAPP – DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE.

Mullewapp. Erschienen 1990.

Johnny Mausers Tagebuch. Erschienen 2004.

Ein Fall für Freunde: Geschichten aus Mullewapp. Erschienen 2004; enthält „Der Kinderraub“, „Der Vampir“, „Der Keulenkiller“, „Der schwarze Hahn“ und „Der Feuerteufel“.

Neue Fälle für Freunde: Geschichten aus Mullewapp. Erschienen 2005; enthält „Die falsche Prinzessin“, „Die Außerirdischen“, „Der Streit“, „Fahrerflucht“, „Die vertauschten Kinder“ und „Der Papagei“. Drei Doppelseiten daraus als Leseprobe: http://files.hanser.de/hanser/docs/20050830_2583122648-91_heine.PDF

Fälle für Freunde: Alle Geschichten aus Mullewapp. Erschienen 2009.

2 – WEITERES UND SONSTIGES

Götz, Matthias / Haldner, Bruno / Buschle, Matthias (Hrsg.), Schatten, Schatten: Der Schatten – das älteste Medium der Welt. Basel: Schwabe, 2003. - 127 Seiten mit 84 sw-Abbildungen, € 19,50. | Anregende Sammlung; basiert auf einer Ausstellung des Basler Museums für Gestaltung. Nähere Informationen beim Verlag (www.schwabe.ch/docs/books/2016-2.html).

Heine, Helme, Nimm mich, wie ich bin. München: Hanser <Sanssouci>, 2007. - Bilderbuch, geb., 16 Seiten, € 5,00. | Unser Helme-Heine-Favorit: „Es gibt weiße und schwarze Schafe. Wir brauchen einander, sonst wäre das Leben langweilig.“

Heine, Helme, Freunde wie du und ich: Die schönsten Heldengeschichten. Beltz & Gelberg, 2007. - 168 illustrierte Seiten, geb., € 9,95. | Enthält u. a. die Bilderbuchgeschichten: Der Rennwagen, Richard, Der Superhase, Zehn freche Mäuse.

Saam, Maren, „Freunde“: Literaturwerkstatt zum Kinderbuch von Helme Heine. Verlag an der Ruhr, 2004. Pappumschlag mit einer 50 Seiten starken Sammlung von Kopiervorlagen, € 19,00. | Arbeitsblattsammlung mit Anleitung für die Klassenstufen 1 und 2 im Deutsch-, Musik-, und Sachunterricht sowie einer „Freunde-Werkstatt“.

3 – INFORMATIONEN ZUM FILM

MotionWorks GmbH: 24 Zeichnungen für eine Sekunde Film. Online abrufbar unter <http://www.drefa.de/2012.html>. Hintergrundartikel zur Produktion von MULLEWAPP – DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE.

4 – LINKS

<http://www.helme-heine.de>
Website mit Informationen zum Autor und seinen Büchern, betrieben vom Hanser-Verlag.

<http://www.motionworks-halle.com>
Animierte, anregende Website der Produktionsfirma. Nicht abschrecken lassen: Nur die Navigation ist in englischer Sprache, die Texte Deutsch.

<http://www.mullewapp.kinowelt.de>
Offizielle Homepage von MULLEWAPP – DAS GROSSE KINOABENTEUER DER FREUNDE (Kinowelt), mit Fotos, Hintergrundinformationen, Spielen und Downloads.

http://profi-l.net/files/2005-01-20-karussell_km6-7b.pdf
Eine Anleitung zum einfachen Schattenspiel mit Kindern.

<http://www.stiftung-freunde.de>
Präventionsprojekte für Kindertageseinrichtungen, Frühförderung der Lebenskompetenz im Geist und Zeichen der „Freunde“.

<http://www.stuttgarter-zeitung.de/stz/page/detail.php/810433>
Besprechung zu einer Helme-Heine-Ausstellung in Böblingen, 2004.

<http://www.youtube.com>
Viele Schattenspiele, etwa „A Wonderful World“: <http://www.youtube.com/watch?v=vkUDKasaERU>

http://www.zoo-hannover.de/zoo-hannover/de/zoo_v3/tiere_attraktionen/zoo-welten/mullewapp/Mullewapp_Intro.html
Mullewapp-Erlebniswelt im Zoo Hannover.

5 – EINE REIHE KLEINER BEFREUNDETER FILME

Ein Fall für Freunde
Animationsfilmserie. Regie: Tony Loeser. Deutschland 2005, Gesamtlänge 130 Minuten. - TV-Produktion mit 26 Episoden zu je 5 Minuten, bekannt unter anderem aus der „Sendung mit der Maus“.

Bestellung
per Fax bitte an:
0700-54 054 001*

EDUCATION GMBH

e-Mail: mullewapp@education-gmbh.de

Telefon-Nummer: 0700-54 054 000*

BESTELLUNG FILMHEFTE MULLEWAPP

Schicken Sie mir kostenlos _____ Exemplare (max. 5 pro Schule)

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nur vollständig und deutlich lesbar ausgefüllte Bestellungen ausführen können.

Schuladresse	Lieferadresse
Name der Schule	Vorname/Name der Lehrerin/des Lehrers
Straße/Nr.	Unterrichtsfächer
PLZ/Ort	Straße/Nr.
Tel.-Nr. (mit Vorwahl)	PLZ/Ort
Fax-Nr.	Tel.-Nr. (mit Vorwahl)
E-Mail	Fax-Nr.
Stempel der Schule (falls zur Hand) und Unterschrift	
E-Mail	

Vielen Dank für Ihr Interesse
Die Filmhefte können vom **2. Juni bis 15. September 2009** bestellt werden. Begrenzt Kontingent - wir liefern, solange der Vorrat reicht.



Mullewapp

Das große Kinoabenteuer
der Freunde

Verleih Kinowelt

Originaltitel: Mullewapp – Das große Kinoabenteuer der Freunde, Deutschland, Frankreich, Italien 2009

Kinostart Deutschland - 23. Juli 2009 | FSK - Freigegeben ohne Altersbeschränkung | Genre - Kinderfilm / Zeichentrick
Länge - 77 Minuten | Prädikat - besonders wertvoll